

Strukturovaný posudek bakalářské práce

Milan Bárta

Automatizovaný turnajový systém pro platformu Pogamut

1. Informace k zadání

Návrh zadání vychází z potřeby předmětu KIV/ISW, kde jako semestrální práce studenti programují multiagentní systém na platformě Pogamut. Turnajový systém umožní studentům testovat své řešení a vyučujícímu porovnat řešení jednotlivých studentů mezi sebou. Software je tedy pro zadavatele velmi potřebný.

2. Aktivita během řešení, konzultace, komunikace – 13 bodů (max. 15 bodů)

Student přistupoval k řešení aktivně a využíval konzultací. Svůj postup konzultoval s vedoucím BP a doporučení vedoucího se snažil realizovat, jak uměl. Při tom pracoval samostatně. Během práce na projektu měl student mapovat svoji činnost formou blogu, což činil spíše nárazově než pravidelně.

3. Splnění požadavků zadání – 24 bodů (max. 25 bodů)

Práce splňuje zadání a je vypracována podle instrukcí vedoucího BP.

Jediné, co se nepodařilo, je poskytnutí software komunitě okolo Pogamut, zejména dotažení několika detailů (byť podstatných): propagace software na relevantních fórech, licence, otevřený repositář kódu. To však jistě půjde snadno napravit.

Kladně hodnotím ochotu implementovat některé dodatečné požadavky na software, které jsem studentovi dodal až během testování programu.

4. Hodnocení formální stránky předložené práce – 16 bodů (max. 25 bodů)

Jazykové a formální stránka práce je akceptovatelná.

K textu práce jsem měl možnost se vyjádřit před finálními úpravami, ale přesto některé části jsou stále problematické, zejména stylisticky. Nejkriklavějším příkladem je závěr a části 4.3 až 4.6. V části 4.3.7 chybí kus textu.

Výhrady mám k formátování práce. Například nedůsledné vyznačování v textu zhoršuje čitelnost práce. Student nedostatečně využívá celou plochu stránky (vertikální odskoky na stranách 12, 14, 17 a 21).

UML diagram tříd na str. 22 je málo použitelný. Několik diagramů s menším množstvím tříd by srozumitelnosti prospělo více. UML diagram tříd je v nestandardní notaci.

V uživatelské příručce postrádám instrukce podle kterých uživatel naprogramuje vlastní spouštěč JAR souborů, který bude akceptovat jiné než na KIV/ISW používané parametry.

V kapitole 5 postrádám příklady výstupu programu jako je například výsledná tabulka odehraných zápasů, jednotlivá skóre a pořadí.

V teoretické části se student příliš věnuje tématům, které jsou pro jeho práci v podstatě irelevantní. Jedná se o části 2.3 až 2.5 – celkem 6 stran textu. Obrázky obsahují podivné černé fleky.

5. Hodnocení realizačního výstupu – 26 bodů (max. 35 bodů)

Program je použitelný. Doufal jsem v lépe navržené a zpracované GUI, ale výsledná realizace je akceptovatelná, i když sub optimální.

Systém byl naprogramován v Javě, ale programovací styl je spíše *object-based* než *object-oriented* – student nepoužíval ani tak zásadní prostředky OOP jako jsou rozhraní. Nerozumím volbě názvu balíčku `tournament.tournament`.

Programové vybavení je však plně funkční.

6. Otázky k obhajobě

Jak konkrétně by postupoval uživatel, který bych chtěl systém použít pro testování svých botů, které má pouze ve formě JAR souborů?

7. Závěrečné shrnutí – celkem dosaženo 79 bodů (max. 100 bodů)

Práci považuji za užitečnou a doporučuji k obhajobě.

V Plzni dne 4. 6. 2012



Ing. Ondřej Rohlík, Ph.D.
KIV – FAV – ZČU